



Universidad  
Internacional  
de Valencia

## Guía Didáctica - MÁSTER

### **ASIGNATURA: Dirección de proyectos informáticos y gestión de la innovación**

Título: **Máster Universitario en Ingeniería Informática**

Materia: **Dirección y Gestión**

Créditos: **6 ECTS**

# Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	4
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2. Contenidos/temario.....	5
3. Actividades Formativas.....	5
4. Metodologías Docentes.....	6

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MATERIA</b>	<b>Dirección y Gestión</b>
<b>ASIGNATURA</b>	<b>Dirección de proyectos informáticos y gestión de la innovación</b> <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Curso</b>	Primero
<b>Cuatrimestre</b>	Segundo
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio recomendada por ECTS</b>	25 horas

## 1.2. Introducción a la asignatura

## 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

- CG01.** Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática.
- CG02.** Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.
- CG03.** Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
- CG04.** Capacidad para el modelado matemático, cálculo y simulación en centros tecnológicos y de ingeniería de empresa, particularmente en tareas de investigación, desarrollo e innovación en todos los ámbitos relacionados con la Ingeniería en Informática.
- CG05.** Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.
- CG07.** Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
- CG08.** Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.
- CG09.** Capacidad para comprender y aplicar la responsabilidad ética, la legislación y la deontología profesional de la actividad de la profesión de Ingeniero en Informática.
- CG10.** Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.
- CB6.** Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7.** Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8.** Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9.** Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10.** Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- CE01.** Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.
- CE02.** Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, aplicaciones, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.
- CE03.** Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.

## 2. Contenidos/temario

- Dirección y Gestión de proyectos informáticos.
- Inicio de proyecto. Análisis previo del alcance. Análisis de los riesgos y viabilidad.
- Planificación de proyectos. Estructura de la WBS. Realización de estimaciones de esfuerzo, costes y recursos. Definición del plan de proyecto.
- Ejecución y seguimiento de proyectos. Asignación y control de actividades. Gestión de entregables. Gestión del riesgo. Herramientas de apoyo a la gestión de proyectos.
- Cierre del proyecto. Análisis de los resultados con respecto a las estimaciones iniciales.
- Dirección de Proyectos. El rol del Project Manager. Gestión de recursos y adquisiciones. Gestión de la calidad.
- Proyectos Ágiles en ingeniería informática. Manifiesto y Principios Agile. DevOps. Requisitos. Comunicación. *Releases* frecuentes. Contratos ágiles. Principales metodologías ágiles en proyectos de software (Scrum, Canvas, XP, Lean).
- Gestión de la innovación en la empresa. Estrategias de innovación. Vigilancia tecnológica. Auditoría tecnológica. Gestión de I+D+i (UNE 166002:2006).

## 3. Actividades Formativas

Actividades formativas
Clases expositivas
Sesiones con expertos en el aula
Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales

Estudio y seguimiento de material interactivo
Clases prácticas: estudio de casos, resolución de problemas, simulación de casos de intervención y/o diseño de proyectos.
Clases prácticas: laboratorio informático virtual
Prácticas observacionales
Actividades de seguimiento de la asignatura
Tutorías
Lectura, análisis y estudio del manual de la asignatura
Lectura, análisis y estudio de material complementario
Desarrollo de actividades del portafolio
Trabajo cooperativo
Prueba objetiva final

## 4. Metodologías Docentes

<b>Metodologías docentes</b>
Lección magistral
Lección magistral participativa
Debate crítico
Laboratorio informático virtual
Estudio de casos
Resolución de problemas
Diseño de proyectos
Observación
Seguimiento
Trabajo cooperativo
Exposición de trabajos
Monitorización de actividades del alumnado
Cuaderno reflexivo de la asignatura
Revisión bibliográfica